

На правах рукописи

Симакова Юлия Алексеевна

**ГЕРМЕНЕВТИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ АНИМАЦИИ
В ИССЛЕДОВАНИИ КУЛЬТУРЫ**

24.00.01 – теория и история культуры

АВТОРЕФЕРАТ
на соискание ученой степени
кандидата культурологии

Екатеринбург – 2014

Работа выполнена на кафедре культурологии ФГБОУ ВПО «Уральский государственный педагогический университет»

Научный руководитель: доктор философских наук,
профессор
Быстрова
Татьяна Юрьевна

**Официальные
оппоненты:** **Суленёва Наталья Васильевна,**
доктор культурологии, доцент,
Федеральное государственное бюджетное
учреждение высшего профессионального
образования «Челябинская академия культуры и
искусств», декан факультета декоративно-
прикладного творчества.

Вершинин Сергей Евгеньевич,
доктор философских наук, профессор,
Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего
профессионального образования «Российский
государственный профессионально-
педагогический университет»,
профессор кафедры социологии.

Ведущая организация: Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего
профессионального образования «Омский
государственный университет им. Ф. М.
Достоевского»

Защита состоится 27 июня в 12.00 на заседании диссертационного совета Д 212.285.20 на базе ФГАОУ ВПО «Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина» по адресу: 620000, г. Екатеринбург, пр. Ленина, 51, зал заседаний диссертационного совета (к. 248)

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке и на сайте ФГАОУ ВПО «Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина», <http://dissovet.science.urfu.ru/news2/>

Автореферат разослан «__» _____ 2014 г.

Ученый секретарь диссертационного совета

доктор социологических наук,

профессор

Л. С. Лихачева

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования. По мере развития технологий коммуникации в современном мире все острее встает вопрос понимания, постижения, интерпретации феноменов других культур и пространств. Гуманитарное и, в первую очередь, культурологическое знание решает этот вопрос путем расширения методологических оснований исследования коммуникативных проблем. Одним из основных направлений является привлечение герменевтики как дисциплины, осмысляющей процедуру понимания. При этом наряду с традиционными, сугубо научными познавательными инструментами задачу развития культуры понимания выполняют художественные практики, особым образом включаемые в научный дискурс. Одной из них все чаще является анимация, чьи герменевтические возможности велики, но не изучены в полной мере.

В постижении феноменов культуры можно выделить две задачи, решение которых средствами такого вида искусства, как *анимация*, актуализирует тематику работы.

Это исследование и репрезентация определенной культуры как *целостности*. Философская трактовка целостности предполагает наличие таких характеристик, как завершенность, внутреннее единство, всесторонний охват и т.д. Рационально-дискурсивные методы описывают реальность лишь под определенным углом зрения, и проблема целостного видения культуры не решается только их применением. В этой ситуации логичным является обращение к опыту искусства с его художественно-образной природой. Способность искусства при помощи образа «выразить целостность мироздания» (А. Тарковский) отмечается многими авторами. При этом искусство, конечно, должно быть включено в теоретико-методологическую исследовательскую конструкцию.

К аналогичным задачам относится и исследование *человека культуры*. Согласно В. Дильтею, заложившему основы современного гуманитарного знания, понимание (или *герменевтика*) – цель и базовый метод гуманитарных наук, поскольку их предмет – душевная жизнь человека в контексте всех жизненных феноменов. В связи с этим актуален опыт искусства, способного «смоделировать» художественно-образными средствами процессы, происходящие во внутреннем мире человека. Анимация обладает высокой степенью свободы в создании на экране *динамичных* художественных образов не только того, что человек видит, но и что он воображает, о чем думает. Любой предмет или явление окружающего и внутреннего мира могут быть представлены в анимации как одушевленные. Это качество делает актуальным изучение возможностей и механизма привлечения анимации к исследованиям культуры и человека в ней как целостностей.

Объект исследования – анимация как инструмент исследования культуры.

Предмет исследования – возможности анимации как инструмента герменевтического исследования феноменов культуры.

Гипотеза исследования. Анимация обладает герменевтическим потенциалом, который может быть задействован в культурологическом исследовании, поскольку она способна в динамической целостной образной форме визуализировать смыслы феноменов культуры в их связи с картиной мира, расширяя возможности традиционного герменевтического подхода.

Цель исследования: Изучение герменевтического потенциала анимации, и её возможностей как инструмента культурологического исследования.

Задачи:

1. Проанализировать герменевтический подход как методологическую основу анимационной интерпретации культуры для выявления теоретических оснований включения анимации в культурологическое исследование.

2. Изучить художественный язык, инструментальные и ценностно-смысловые возможности анимации для уточнения её герменевтических возможностей как вида искусства и культурной практики. Определить методологические предпосылки и преимущества задействования герменевтического потенциала анимации в культурологическом исследовании.

3. Определить условия применения анимации как инструмента исследования культуры: области исследования, специфику анимационной работы с феноменами культуры, критерии научности герменевтической интерпретации с применением средств анимации.

4. Провести практическую работу по созданию анимационной интерпретации смысла традиционного орнамента для уточнения герменевтического потенциала анимации в культурологическом исследовании.

Методологические основы исследования. Основная идея работы – обоснование возможности включения анимации в герменевтическое культурологическое исследование – требует уточнения представления о герменевтическом методе с целью его последующего использования в проектно-творческой части. Помимо этого в диссертации задействован комплекс методов, позволяющих описать, проанализировать и интерпретировать результаты изучения анимации как определенной художественно-эстетической и исследовательской практики. В частности, для анализа изобразительной и предметной специфики анимации используются феноменологический, структурный, сравнительный методы. *Феноменологический метод* позволяет увидеть анимацию как культурный феномен в единстве ее социальных и творческих проявлений, ее бытование как вида искусства. *Структурный метод* позволяет описать анимацию как структуру с двумя базовыми элементами: изобразительным языком и предметом изображения, что важно для анализа конкретных анимационных произведений. *Сравнительный анализ* кинематографа и анимации дает возможность расширить представление о пространственно-временной специфике анимационных образов.

При сборе и систематизации материала анимационных и дизайнерских проектов использованы эмпирические научные методы, такие как наблюдение. В авторском анимационном исследовательском проекте реализованы гипотетико-дедуктивный метод и метод моделирования.

Степень разработанности проблемы. Герменевтика как теория, методология и практика интерпретации смыслов феноменов культуры рассматривалась в работах М.М. Бахтина, Ю.Б. Борева, Г.-Г. Гадамера, В. Дильтея, В.Г. Кузнецова, Ф. Шлейермахера. Анализ их трудов позволяет определить качественное своеобразие, задачи и этапы герменевтических процедур.

Характеристики культурологического подхода, такие как стремление к смысловой целостности изучаемого феномена культуры, учет его индивидуального значения в жизни отдельного человека, понимание творческой природы культуры, изложены в работах Н.Г. Багдасарьян, М.М. Бахтина, Л.А. Закса, В. Еременко, М.С. Кагана, Ю.М. Лотмана, В.М. Межуева, И.Я. Мурзиной, А.А. Пелипенко, П.А. Сорокина, Ю.М. Шора и др. В вопросах культурологического, философского и эстетического анализа искусства как вида познавательной деятельности и творчески-художественной практики мы опирались на исследования Ю.Б. Борева, Т.Ю. Быстровой, В.В. Бычкова, Г.-Г. Гадамера, А.Ф. Еремеева, М.С. Кагана, А.Ф. Лосева, А.А. Тарковского, П.А. Флоренского, М. Хайдеггера.

Если говорить об основном предмете изучения, то необходимо отметить, что до настоящего времени герменевтический потенциал анимации в исследовании и репрезентации культуры никем из авторов не рассматривался. Отдельные, ценные для нас высказывания о способности анимации познавать скрытые свойства мира и человеческой души, сделаны профессионалами этой области – Ю.Б. Норштейном, Д. Хабли, Ф.С. Хитруком и т.д. На уровне культурологической концепции, связанной с «возвращением» полноты восприятия любому культурному материалу, «обогащением» его «новыми измерениями и качествами», проблемы анимации разрабатывает А.В. Прохоров в статье «К философии анимации».

Как пример научного осмысления феномена анимации, рассматривались диссертационные исследования Н.Г. Кривули, Е.А. Попова. Понятие «анимационное произведение», выведенное Е.А. Поповым, применяется в данной работе; учитывается его точка зрения на соотношение понятий «анимация» и «мультипликация». Изучались зарубежные источники, из которых наибольший интерес представили статьи журнала *Animation* (выпуски 2011-1013г.) «Reading Animation through the Eyes of Anthropology: A Case Study of sub-Saharan African Animation» Paula Callus; «The Veiled Genealogies of Animation and Cinema» Donald Grafton; «The Aesthetics of Keyframe Animation: Labor, Early Development, and Peter Folders» Peng-yi Tai и др., демонстрирующие разнообразие подходов к анимации и возрастающий интерес международного научного сообщества к этому феномену.

Определение специфики предмета изображения и особенностей изобразительного языка анимации делались с привлечением работ А.А. Волкова, А.М. Орлова и др. Технологический аспект анимации освещен в литературе более широко; например, в работе «Тайминг в анимации» Д. Халаса и Г. Уайтэктера. Немаловажную роль сыграл личный опыт автора, для которого анимация является областью профессиональной деятельности.

Сравнительный анализ анимации и кинематографа потребовал знания подходов Ж. Делеза, В.Ф. Познина, С.М. Эйзенштейна и др.

Для анализа репрезентативных возможностей анимации изучались работы в области антропологии, в т.ч. визуальной, – Е.В. Александрова, К. Гирца, А.В. Головнева, К. Леви-Стросса, А. Лота, Т.А. Молдановой, Е.В. Переваловой, В.Р. Рокитянского К.Г. Юнга. Орнаментальное искусство, возможности исследования и репрезентации которого средствами анимации изучены в практическом проекте, представлено как предмет искусствоведческого, этнографического и культурологического анализа у Л.М. Буткевич, Ю.Я. Герчука, Т.А. Молдановой и др. Наиболее существенными для нас явились заключения П.А. Флоренского о том, что орнамент «не изображает отдельные вещи, а облекает наглядностью мировые формулы бытия»; мнение В.Я. Берсеновой и Н.В. Романовой о процессе возникновения орнаментальной формы, которые считают, что орнамент возникает как результат подсознательной и мыслительной деятельности человека, на основе не столько переживаний окружающего мира, сколько материализации идей и понятий, которые формируют «смысловое поле» или картину мира (И.А. Лескова «Орнамент как визуальная модель картины мира»).

Дополнительными источниками, дающими возможность не только получить необходимую информацию, но и окунуться в мир хантыйской культуры, явились работы А. В. Головнева, в частности, книга «Говорящие культуры. Традиции самодийцев и угров»; документальные фильмы, архивные материалы, фотографии; художественное творчество Г. Райшева. Сыграло роль личное общение автора проекта с представителями изучаемой культуры.

Заключения и выводы в данной работе сделаны с опорой на эмпирический материал анимационных фильмов следующих режиссеров: А. Буданова, Д. Геллер, У. Дисней, М. Дворянкин, А. Золотухин, Н. Мак-Ларен, А.К. Петров, Р. Саакянц, М. Дадок де Уит, Ф.С. Хитрук и др.; а также кинофильмов и телевизионных проектов А. Лапсуй, Л. Парфенова, К. Тарантино, А. Хржановского, Я. Шванкмайера и др.

Научная новизна исследования.

1. Доказано, что анимация обладает герменевтическим потенциалом, который связан с её способностью создавать целостный одушевлённый динамичный художественный образ, фиксирующий и визуализирующий внешние и смысловые связи феномена культуры в его ценностно-смысловом континууме.

2. В результате анализа герменевтического подхода и инструментальной и ценностно-смысловой специфики анимации, определён механизм взаимодействия анимации как вида искусства и герменевтики как теоретического подхода, что методологически обосновывает целесообразность включения анимации в культурологические исследования. Выявлено, что сочетание теоретических оснований герменевтики и анимации как вида искусства расширяет возможности интерпретации культуры, дополняя дискурсивные методы исследования. Выявлены области наиболее эффективного применения анимации в герменевтических исследованиях

культуры: идеально-духовные (ценностно-чувственные, ментальные, мифологические и др.) структуры и явления культуры. Определена специфика анимационной работы с феноменами культуры, которая заключается в видении предмета исследования как «одушевлённого», «подвижного» и обладающего определённым потенциалом движения в контексте картины мира исследуемой культуры. Доказано, что герменевтическая интерпретация средствами анимации соответствует критериям научности, таким, как постановка исследовательской задачи, опора на определённую культурологическую теорию, наличие методологии исследования и т.д.

4. Показано практическое применение возможностей анимации на примере проектно-творческого исследования смысла орнамента традиционной культуры.

Теоретическая значимость исследования. Результаты диссертации позволяют расширить методологические возможности культурологии за счет привлечения к герменевтическим исследованиям средств анимации. Анимация осмысливается не столько как вид искусства, сколько как деятельность по расшифровке смыслов различных феноменов культуры в процессе визуализации автором картины мира этой культуры. Определяя анимацию как часть герменевтической исследовательской практики, автор показывает возможности и границы ее применения в научной деятельности. Эти данные могут учитываться в аналогичных исследовательских герменевтико-культурологических проектах.

Практическая значимость исследования.

Исследование подводит теоретическую базу под создание практических проектов разнообразных форматов, направленных на открытие и визуализацию смыслов феноменов культуры средствами анимации. Эти исследования могут существовать как самостоятельные культурологические проекты экспериментального формата; найти применение в различных областях гуманитарной науки, образовании, музееведении; как сетевые проекты по сохранению и репрезентации различных культур; в кинематографе; расширить пространство арт-практик. Исследование актуализирует феномен анимации как обладающий нераскрытым исследовательским потенциалом в пространстве современной культуры и дает вектор его дальнейшего изучения – культурологического, искусствоведческого, философского и др. Практика по исследованию и репрезентации орнамента, проведенная и проанализированная в данной работе, дает основания для формирования отдельного направления по изучению смыслового содержания феноменов орнаментальной культуры.

Положения, выносимые на защиту.

1. Герменевтический подход нацелен на целостное *понимание* смыслов феноменов культуры. Способствовать целостному пониманию может привлечение в качестве одного из инструментов герменевтического исследования искусства анимации, что обусловлено наличием у анимации герменевтического потенциала и её способностью создавать целостные одушевлённые динамичные художественные образы.

2. На основе проведенного анализа герменевтического подхода, и предметно-изобразительной специфики и ценностно-смысловых возможностей анимации выявлено, что герменевтический потенциал анимации как вида искусства связан с её способностью открывать смыслы феноменов культуры с помощью особого инструментария, и визуализировать их в форме одушевлённого динамичного образа. Изоморфность герменевтического анализа и специфики деятельности аниматора (-режиссёра. художника) выявили взаимодополняемость рационалистических и интуитивных методов и приёмов исследования; диалогическая позиция исследователя; контекстуальность, интерпретативность результата и др.

3. Способность анимации изображать то, что не видимо глазом и через объектив кинокамеры, делает ее незаменимой в интерпретации духовно-идеальных феноменов культуры.

5. Благодаря близости анимации к мифологическому способу восприятия мира, её возможности могут эффективно задействоваться при герменевтическом анализе артефактов традиционной культуры, например, орнамента. «Одушевление» плоскостного изображения, каким является орнамент, способствует открытию и визуализации заложенных в нем смыслов, и позволяет рассматривать его в контексте мифологической картины мира.

Апробация основных положений работы. Тема апробирована на конференциях «Многонациональная Россия: этнология и киноантропология» (Екатеринбург, 2009), «Бакунинские чтения» (Екатеринбург, 2009), «Синтез документального и художественного в литературе и искусстве» (Казань, 2010), «Судьбы национальных культур в условиях глобализации» (Челябинск, 2013), научно-практическом семинаре «Прикладная культурология: проблемные поля» (Екатеринбург, 2012). Часть положений работы представлена в сборнике тезисов и материалов конференции «Многонациональная Россия: этнология и киноантропология» (2009), «Судьбы национальных культур в условиях глобализации» (Челябинск, 2013), научном электронном журнале УрГПУ «Человек в мире культуры» (№ 3, 2012); в журналах из списка ВАК РФ «Современные проблемы науки и образования» (№ 4, 2013), «Известия УрФУ» (№ 4, 2013), «Академический вестник УралНИИпроект РААСН» (№ 4, 2013).

Структура работы. Исследование состоит из Введения, двух глав, Заключение и библиографического списка, насчитывающего 150 наименований. Общий объем работы 149 стр.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во Введении обоснована актуальность избранной темы, показана степень ее научно-теоретической разработанности. Поставлены цели и задачи исследования, определены объект, предмет, охарактеризованы методы исследования, сформулирована научная новизна и представлена общая структура диссертации.

В главе I «Анимация в контексте герменевтических исследований культуры: теоретический аспект» анализируются ключевые характеристики

герменевтики и анимации. В целом в главе решается задача выявления сущностно-методологических черт герменевтики как *теории, методологии и искусства понимания смысла текстов* (к которым относят любые созданные человеком знаково-символические системы, в том числе и тексты культуры) в таком виде искусства, как анимация. Доказав наличие общих черт у анимации как вида искусства и герменевтики как научного подхода, можно утверждать, что творческая работа по созданию анимационного произведения может приобретать характер *целенаправленной исследовательской деятельности*, быть связанной с глубоким всесторонним изучением культурного материала, концептуально и методологически обоснованно выстраивать визуально-образный ряд.

В § 1 главы I «Герменевтика как основа интерпретации культуры средствами анимации» рассматриваются основные положения герменевтического подхода, что позволяет в дальнейшем найти его точки соприкосновения с анимацией.

В диссертации дано рабочее определение анимации: это *вид искусства, художественный образ которого основан на одушевлении на экране объектов посредством придания им движения*.

На основе изучения корпуса текстов, посвященных методологии герменевтического анализа, можно выделить ключевые характеристики подхода. Необходимость уточнения критериев герменевтического методологического стандарта связана с широтой понятия текста в гуманитарных науках. Для герменевтического подхода выдвигаются следующие методологические требования:

1. *Диалогичность* как необходимое условие герменевтической деятельности. Герменевтика использует как основополагающую метафору культуры как «живого организма», что подразумевает отношение к ней как к субъекту. Согласно М.М. Бахтину, субъекта можно познавать только диалогически. Доказательство наличия диалогового подхода в процессе анимационной герменевтической интерпретации, является одним из этапов исследования.

2. Установка на *интерпретацию* как основное средство наделения смыслом текстов. Отметим, что по Г.-Г. Гадамеру, интерпретация не есть реконструирование смысла в его первоначальном виде. Цель реконструировать смысл ставил перед герменевтикой ее основоположник Ф. Шлейермахер. Г.-Г. Гадамер полагал реконструкцию невозможной, да и ненужной. Для него герменевтическая интерпретация – это всегда «конструкция», в которой изучение контекста возникновения и существования исследуемого феномена неотделимо от индивидуального взгляда интерпретатора, в результате чего происходит «осовременивание» смысла, открытие новых значений. Отсюда, количество интерпретаций текста может быть велико. Способность анимации открывать смыслы феноменов культуры и создавать «конструкции», в которых они актуализируются для современности, изучается в работе.

3. *Контекстуальность*. На смысл текста оказывают влияние субъективные установки, психологические черты, стереотипы, образ жизни автора, равно как

и культурная среда, в которой он творит. Изучение контекста – важная часть герменевтического анализа, содержательное наполнение движения по герменевтическому кругу. В итоге исследователь формулирует концепцию смысла культурного феномена.

4. *Сочетание рациональных методов исследования с интуитивными.* Доказательство, что деятельность по созданию анимационного образа как герменевтической интерпретации культуры задействует оба компонента, является этапом данного исследования.

5. Необходимость *динамической* составляющей в герменевтических практиках, которая подразумевает, что живой организм культуры изучается и описывается с учетом его движения, становления и развития. Смысл также не является константой, он имеет динамический характер с точки зрения, как исторической изменчивости, так и множественности его интерпретаций.

6. Стремление к пониманию культуры (и отдельных ее феноменов) как *целостности* практически реализуется в герменевтическом подходе через дихотомию рациональных и интуитивных методов, с помощью которых постигается единство материального – созданных человеком событий и артефактов, и духовного – наполнение внутренней жизни человека, побудительные мотивы, способствующие реализации ее вовне в определенных формах. Вопрос о целостности всегда остается открытым из-за многогранности и сложности феномена культуры, и поиск средств для ее целостного постижения всегда актуален. Анимацию мы рассматриваем как одно из таких средств.

Анализ истории становления герменевтики и позиций наиболее авторитетных исследователей (М. Хайдеггер, Г.-Г. Гадамер, М.М. Бахтин) позволяет выделить основные этапы прохождения «герменевтического круга»:

- 1) формулирование вопросов по отношению к тексту;
- 2) вхождение в герменевтический круг, подразумевающий осознание исследователем своей культурно-исторической позиции по отношению к тексту и границы ее преодоления;
- 3) выявление различных планов текста и его структуры. Здесь могут использоваться структурно-семиотический и системный методы;
- 4) исследование контекста возникновения и существования текста;
- 5) создание интерпретации смысла частей целого, в диалектике с целым, с учетом контекста;
- 6) уточнение или открытие нового смысла текста, «понимание» смысла текста, как концептуальной целостности, системы.

«Герменевтический круг» как понимающая процедура тесно связан с характером и качеством человеческого познающего мышления вообще. На это указывал М. Хайдеггер, называя герменевтику, или понимание, «способом бытия человека в мире». Человеческое мышление в процессе освоения мира каждый раз проходит один и тот же «круг», сравнивая и сопоставляя частные факты с общим целым, изначально гипотетическим, но все более уточняющимся в процессе целенаправленной мыслительной работы. Если круг замыкается, т.е. достигает стадии, когда частное и общее складывается в

целостную систему – суждение, образ, закон, свод правил и т.д., – можно говорить о решении задачи. Схожий алгоритм наблюдается как в науке, так и художественном творчестве.

В герменевтическом анализе нами выделены следующие основные этапы:

1. *Собственно исследование* (прохождение герменевтического круга);
2. *Интерпретация материала* (концептуальное осмысление информации в виде смыслово-завершенной текстуальной или рассматриваемой в нашем исследовании художественно-образной формы);
3. *Репрезентация* («стилистическое форматирование» концепции для предъявления ее читателю / зрителю).

По В. Дильтею, герменевтика подразумевает использование не только рационалистических, но и, наравне с ними, интуитивно-чувственных методов, позволяющих постичь компонент душевной жизни людей, который недоступен логике и выражению в понятиях. Таким образом, герменевтический подход не отрицает привлечение в область интуитивно-чувственных методов художественных средств исследования и интерпретации.

Анимационное произведение может быть расценено как гуманитарная интерпретация культуры. Соответственно, смыслы, которые в ней открыты, имеют значение для культурологии как науки и могут активизировать исследования. Если в традиционном герменевтическом анализе результатом исследования (интерпретацией) является письменный текст, то в исследовании культуры средствами анимации – динамичный художественный образ. Это не противоречит установкам современной герменевтики, в которой интерпретация есть «достаточно свободный творческий акт» (В.Г. Кузнецов), и совпадает с тенденцией возрастания внимания постнеклассической науки к недискурсивным формам познания.

§ 2 главы I «Инструментальные и ценностно-смысловые возможности анимации в создании целостного образа культуры» посвящен анализу предметно-выразительной специфики анимации, ее отношению к предмету своего творчества и особенностей создаваемой ей картины мира (хронотопа).

В отличие от искусствоведения и эстетики, культурологический путь не претендует на исчерпывающий анализ феномена анимации. Задачей является выделение специфических черт, которые позволяют рассматривать анимацию как инструмент герменевтического исследования культуры.

Представив анимацию как систему, мы выделяем по отношению к ней такие определения, как *вид искусства*; *культурный феномен*, фиксирующий самим фактом своего существования широкий синхронный «срез» культуры; *культурная практика*, участвовать в которой сегодня благодаря компьютерным технологиям, могут и непрофессионалы; *технология*. Мы рассматриваем герменевтический потенциал анимации именно как вида искусства – как инструмента познания мира и создания наполненного смыслами образа.

Аниматор способен соединять в творческой работе чувственно-эмоциональный и рациональный компоненты, что подразумевает использование не только интуиции и озарения, но и наблюдения, опыта, анализа, обращения к научному знанию, вкуче формирующих

профессиональное мышление. Он пользуется специфическими анимационными художественно-выразительными средствами, которые могут целенаправленно применяться и для решения задачи понимания смыслов культуры.

Для уточнения представлений об этих средствах в работе дифференцированы понятия «мультипликация» и «анимация»: мультипликация выступает как *одна из* технологических возможностей осуществления идеи *одушевления* – ключевой для искусства анимации. *Одушевление* в анимации связано с творческим восприятием мира как антропоморфного. Это возможность увидеть в любом его объекте субъекта, осуществить это видение посредством динамичного целостного художественного образа.

Анимация обладает уникальной возможностью одушевлять на экране изображение любого предмета или явления, в том числе и тех, которые существуют как неодушевленные, невидимые или нереальные. Внешний и внутренний мир человека предстают в анимационном произведении как равноправные – либо предметом творческого внимания становятся только переживания и образы внутреннего мира. Анимация способна создавать образы отвлеченных понятий (дружба, любовь, свобода, обида и т.д.). Для того чтобы донести до зрителя идею, она пользуется символами, аллегориями, метафорами, что позволяет называть ее «формой визуальной поэзии» (С.В. Асенин).

В процессе творчества аниматор рисует так, *как он мыслит*, непосредственно осуществляя в рисунке, по выражению Ф.С. Хитрука, «кратчайшее расстояние от мысли к образу», и то, *что он мыслит*. То и другое детерминировано культурой, в которой он сформировался. А поскольку человеческая мысль – это подвижная субстанция, то наделенный движением рисунок является наиболее точной ее «моделью». *Анимация представляет «портрет человеческой мысли» на динамичном языке визуально-образных метафор, символов, иносказаний, преувеличений.*

Анализируя специфику изобразительного языка анимации, мы приходим к следующим заключениям:

- *Он реализуется художником-аниматором и очень разнообразен* благодаря тесной связи анимации с изобразительным, декоративно-прикладным искусством, фотографией;

- *Рисунок органично связан с движением.* Под рисунком здесь подразумеваются все возможные способы визуализации идеи (рисование вручную, 3D-моделирование, кукла и пр.). Для искусства анимации характерно живое, немеханическое движение, «раскрывающее сущность» (Ф.С. Хитрук) персонажа (образа), тесно связанное с его морфологией и характером;

- *Движение выступает как реализация потенции формы, внутреннего наполнения предмета или явления.* С точки зрения профессионального взгляда аниматора, в форме рисунка движение (и способность к изменениям, трансформациям) содержится как потенция. Задача аниматора состоит и в том, чтобы увидеть, «вытащить», реализовать эту потенцию как определенный смысл формы;

- *Одушевление* представляет собой реализацию «потенции формы», корректируемую спецификой мышления, переживания, понимания аниматора. Психологические черты аниматора (режиссера, художника), его интуиция, знания и установки накладывают отпечаток на то, как он одушевляет рисунок. Большую роль играет структура картины мира, волей-неволей воссоздаваемая средствами анимации: ведь поместить изучаемый предмет в вакуум невозможно. Все это ведет к разнообразию художественно-образных интерпретаций исходного материала.

Специфика анимации наглядно проявляется в ее отличии от кинематографа. Зачастую анимация рассматривается как *вид кинематографа*. Однако анимация не вписывается в это определение, прежде всего, потому что ее изображение создается руками художника, – тогда как основой кинематографического изображения служит фотография. С рукотворностью анимационного изображения связано то, что при видимой схожести выразительных средств, технологии, профессиональной терминологии, оно иначе воспринимается и переживается.

Нами выделены следующие отличия в способе создания динамичного художественного образа:

- *Способ создания движения*. В кинематографе это *воспроизведение*: натурный материал снимается на камеру и монтируется; структурно это череда последовательных фотографий. В анимации движение *создается* путем последовательного соединения отдельных фаз движения; структурно это череда последовательно изображенных фаз на траектории движения;

- *Способ создания экранного пространства и времени*. В кинематографе они создаются путем киносъемки реальности; зрительные образы творчески «организуются» (М.М. Цехановский) режиссером при помощи монтажа в допустимых съемочным материалом пределах. В анимации пространство и время создаются «вручную», поэтому высока степень их изобразительной и динамической свободы. *Пространство*, по сравнению с пространством, создаваемым кинематографом, беспредельно и топографически всеохватно. Работа со *временем* выделена в отдельную область профессионального обучения и освоения. Одушевление выражается через движение, основа которого – правильный тайминг, подразумевающий учет физических законов, психологии, морфологии персонажа, продолжительности зрительских реакции и т.д.;

- *Использование монтажа*. В натурном кино это завершающая стадия процесса создания произведения, в анимации «вся монтажная структура может быть предусмотрена и построена заранее и во всех монтажных деталях»¹.

Уточнить характер ценностно-смысловых возможностей анимации можно, рассмотрев, в каких случаях кинематограф прибегает к анимации. Рассмотрев и проанализировав различные жанры кинопроизведений, можно констатировать, что анимация используется как элемент контрапункта и способ

¹ Мудрость вымысла: мастера мультипликации о себе и своем искусстве: Сб. ст. / Сост. и автор вступ. ст. С. В. Асенин. – М.: Искусство, 1983. – С. 201-202.

концентрированного раскрытия идеи фильма, не увеличивающий его общий хронометраж. В первую очередь анимация применяется, когда нужно изобразить то, что невозможно снять на камеру: фантастический мир и населяющих его персонажей; внутренний мир героев фильма; скрытые от глаз процессы физического мира; события и артефакты исторического прошлого.

Рассматривая специфику анимации применительно к исследованиям культуры, можно сделать вывод о том, что образная целостность, которую создает анимация, одушевлена и подвижна; рукотворна; способна представлять в динамике как внешние, так и внутренние планы реальности; воплощать фантастические реальности и объекты; визуализировать отвлеченные понятия, у которых нет материального эквивалента; представлять как одушевленные объекты, которые таковыми изначально не являются; создавать структуры пространства и времени – хронотопы, обладающие большой изобразительной и динамической свободой; применять приемы, позволяющие оптимизировать временные затраты на донесение информации. Если этой образной целостностью становится культура и ее смыслы, то она будет обладать перечисленными качествами. В частности, можно создать хронотоп любой культуры, в том числе давно ушедшей или воображаемой. И сконструировать внутреннее пространство культуры: мифологическое, религиозное, научное или художественное; пространство отдельно взятой личности. Очевидно, что подобная интерпретация существенно дополняет и расширяет дискурсивное описание культуры.

На основе перечисленных качеств, можно установить изоморфность ключевых аспектов анимации и герменевтического подхода (таблица 1).

Анимация	Герменевтика
Способность открывать смыслы	Цель: понимание смыслов культуры
Прохождение «герменевтического круга в процессе решения творческой задачи	Методология основана на прохождении «герменевтического круга»
Отношение к миру как к «одушевленному»	Отношение к культуре как к «живому организму»
Диалогичность	Диалогичность
Создание динамичного образа	Исследование культуры в динамике
Сочетание интуитивного и рационального компонентов в процессе создания образа	Сочетание рационалистических и интуитивных методов в процессе исследования
Исследование контекста существования образа в процессе его создания	Исследование контекста

Таблица 1.

Исследование контекста при создании образа особенно значимо. Создание облика персонажа, характера его движения, построение пространственно-временной структуры, в которой он действует, требует изначального изучения и формулирования их характеристик. В творческой и проектной деятельности этот этап называется «сбором и анализом материала». На его основе формируется концепция произведения. Диалогичность связана с «одушевленностью» материала анимации – объекты воспринимаются и осуществляются как «живые», и отношению к ним автор не может быть бесстрастным.

Глава II «Возможности анимации в исследовании и репрезентации феноменов культуры: практический аспект» посвящена практическому приложению возможностей анимации в исследованиях культуры и ее отдельных проявлений.

В § 1 главы II **«Условия применения анимации как инструмента исследования культуры»** определяются области культуры, в которых применение анимации как инструмента герменевтического исследования является наиболее целесообразным. Рассматривается специфика работы аниматора с художественными культурными феноменами. Формулируются критерии, соответствие которым позволяет считать произведение анимации культурологической интерпретацией культуры.

Для исследования и репрезентации культуры как динамичной системы в современном гуманитарном пространстве успешно задействуются возможности визуальной антропологии. Это культурантропологическое направление совершает «открытие (наблюдение, изучение) человека в культуре и культуры человека средствами кино» (А.В. Головнев).

Однако, возможности анимации как экранного искусства, способного создавать динамичные художественно-образные хронотопы, в полной мере не используются. Близость анимации к мифологическому мышлению (на уровне отношения к предмету творчества как к одушевленному и способному к любым метаморфозам; создания пространственно-временного континуума анимационного действия) делает для нее органичным изображение, в первую очередь, «невидимых», идеально-духовных аспектов жизни общества и представлений людей традиционных культур.

Поскольку анимационное изображение основано на рисунке, очевидно, что возможности анимации велики при работе с художественными феноменами культуры: орнаментом, пиктограммами, иконой и др. Без сомнения, форма рисунка (и его композиция, и сюжет) – это продукт мыслительной, эмоциональной, духовной деятельности автора. Поскольку мысль и чувство – подвижные субстанции, рисунок может рассматриваться как их своеобразный «стоп-кадр» этих процессов. Аниматор осуществляет анализ формы с точки зрения динамического потенциала ее пластики; производя своеобразную «археологию» априори присущей ей живой динамики, которая может рассматриваться как динамика человеческой мысли и чувства, которые

произвели на свет эти образы. Выражая смысл, который заложен автором, аниматор должен быть знаком с культурно-историческим контекстом создания и бытования произведения, биографическими, психологическими особенностями автора и т.д. Одушевление художественного феномена, превращение его в анимационный образ, можно рассматривать как *конструирование* (по Г.-Г. Гадамеру) мышления и восприятия его создателя, воплощаемое через мышление аниматора, благодаря которому материал обогащается и новыми смыслами.

В итоге можно выделить следующие предметы репрезентации культуры с помощью анимации:

- модели различных культурных эпох (в т.ч. представленного будущего), которые трудно или невозможно репрезентировать средствами кинематографа;
- идеально-духовные структуры и взаимосвязи внутри культуры;
- мифологическое и религиозное пространство и время;
- содержательно-смысловое наполнение культурных символов, обрядов, ритуалов и артефактов; смыслы продуктов художественной культуры различных регионов и периодов; различные аспекты гендерной, игровой культур; культуры детства и других подсистем культуры т.д.; модели различных культурных институций, к которым нужно приобщить зрителя,
- музей, сообщество, театр и т.п.

Уровень научности анимационной интерпретации достигим при выполнении следующих исследовательских, проектных и нравственно-этических моментов:

- наличие сформулированной, понятийно выраженной исследовательской задачи в отношении отдельного артефакта или всей культуры;
- опора на определенную культурологическую теорию, обеспечивающая последовательность реализации замысла, т.е. концептуальность анимационного проекта;
- наличие осознанной проектной и творческой методологии, влияющей на эстетику решения, выбор стилизованных и художественных средств; диалог ученого и художника (автор может являться тем и другим), обеспечивающий динамическое равновесие рациональных и образно-эмоциональных компонентов в продукте анимации;
- проблемность темы, выбранной для анимационной интерпретации;
- конвенциональность, коллегиальность при принятии решений, уводящая от возможного (для искусства) субъективизма: решение об истинности интерпретации принимается группой компетентных в данном вопросе людей.

Анимационная интерпретация осуществляет поиск ответов на актуальные для культурологии вопросы о смысле. Если эти вопросы второстепенны по отношению к смыслу, значит, это в большей степени «чистое» искусство, самовыражение автора, чем культурологический проект.

Более основательно изучить возможности анимации как герменевтической практики, позволяет решение практической задачи по пониманию смысла определенного феномена культуры.

Во § 2 главы II «Интерпретация традиционного орнамента средствами анимации» рассматриваются идея и этапы работы над культурологическим проектом, посвященном герменевтике и репрезентации с помощью анимации традиционного хантыйского орнамента «Лягушка».

Орнамент хорошо изучен с позиций формообразования и историко-культурных предпосылок возникновения в этнографии, искусствоведении, дизайне и т.д. Однако мало разработанным остается вопрос генезиса орнаментальных форм, того, как их авторы приходили именно к такому виду стилизации, а не к другому; какова их логика мышления и особенности восприятия.

Поскольку любой орнамент – это образ, познание его смысла только рациональными средствами является ограниченным. М.М. Бахтин задавал почти риторический вопрос: «В какой мере можно раскрыть и прокомментировать смысл (образа или символа)? Только с помощью другого (изоморфного) смысла (символа или образа). Растворить его в понятиях невозможно» («Эстетика словесного творчества»). В работе в качестве такого образа/символа изучается подвижный образ, создаваемый средствами анимации в контексте герменевтического исследования. Это дает возможность воссоздать из статичной структуры живой образ, показав в максимально условном (и потому бессодержательном для стороннего наблюдателя) мотиве геометрического орнамента его изначальный смысл, который был виден создателям и воспринимающим, находящимся в пространстве традиционной культуры. Проект осуществляется в несколько этапов, соответствующих этапам герменевтического анализа.

1. *Исследование*, подразумевающее постановку цели и задач, или «формулирование вопросов к тексту»; эмоциональное и рациональное погружение в мир самого феномена и картины мира, в которой он возник и бытует. Рациональный компонент исследования подразумевает изучение контекста и прохождение герменевтического круга; эмоциональный – «вчувствование и сопереживание», движение по герменевтическому кругу осуществляются как способ профессионального «анимационного» мышления и восприятия.

Постановка цели и задач на начальном этапе работы над проектом могут быть определены общим образом. Например, *как одушевить данный орнамент, чтобы сделать проявленными смыслы, заложенные в нем?* Конкретизация того, что подразумевается под смыслом, что должно быть проявлено, происходит в процессе изучения контекста.

Хантыйский орнамент «Лягушка», представленный в диссертации как основа анимационной герменевтической интерпретации, имеет отчетливую «женскую» направленность. Он связан с образом богини-матери Калтащ (и других богинь-матерей), являясь в хантыйской мифологии одной из ее ипостасей. С Великой Матерью связано воспроизводство жизни, изобилие; лягушка как животное и как орнамент задействована в родильной обрядности, во всем, что связано с женщинами, детьми, здоровьем, семейным счастьем и т.д. Нами отмечается амбивалентность образа лягушки: она способна не только

помогать, но насыщать болезнью и смерть. Известный исследователь Т.А. Молданова подробно анализирует формальную сторону орнамента: он существует как в виде бордюров, и как отдельный узор, который и стал изобразительной основой анимационного проекта.

В работе рассмотрены примеры репрезентации орнамента в современном музейном, кино и художественном пространстве. Выделены основные методы репрезентации: – метод *иллюстрирования* вербальной информации об орнаменте (визуальный ряд, изображающий орнамент и близкие к нему образы являются дополнением вербального текста); – метод *погружения* в смысловое и формальное пространство орнамента. Он приводит к созданию в музейном или ином пространстве определенной эмоционально окрашенной среды, неотъемлемой частью которой является орнамент; – *сравнительно-сопоставительный* метод, при котором зритель настраивается на восприятие орнамента по аналогии с реалистичными объектами.

Каждый метод имеет свои плюсы и минусы; очевидно, что для выражения смыслового содержания орнамента специальных средств пока не найдено.

После изучения контекста стало очевидно, что анимационный образ орнамента должен отвечать на вопросы об его возникновении и факторах формирования. Культурологическая цель формулируется так: исследовать процесс возникновения орнаментальной формы как результат мыслительной деятельности ее создателя, живущего и творящего в конкретных социокультурных обстоятельствах. Задача: представление процесса и результата исследования в виде анимационной репрезентации орнамента как феномена традиционной культуры широкому зрителю. Это подразумевает помещение орнамента в хронотоп анимационного произведения, обеспечивающее его герменевтическое толкование, в том числе в процессе соучастия зрителя происходящему.

На этапе исследования визуальные поиски остаются большей частью интуитивными, носят эскизный характер. Уже здесь ощущается, как культурный материал «заявляет» о себе в динамическом плане; «нащупывается» характер движения формы, ее способность к метаморфозам, характер поведения в определенной среде.

2. *Интерпретация*, представляющая собой концептуально-гипотетическое осмысление полученного материала в виде целостной системы образов. На этом этапе, в процессе активной интуитивно-рациональной деятельности совершаются визуально-смысловые открытия. Формулируется концепция проекта. Она основана, во-первых, на понимании того, что орнамент – это символ, а структура, задающая форму знаков и организующая их на изобразительной плоскости – будь то бок колыбели, глиняного горшка, мех или рыба кожа, есть выражение символа, то «смысловое сито», пройдя сквозь которое, реальный мир становится орнаментальными мотивами. Это некое воплощение базового отношения с бытием, или «картина мира», выраженная как структура, в которую встраиваются все элементы; принцип, по которому они организуются. В нашем проекте мы будем считать основой «картины мира» ритмически-организованную модульную сетку, по которой строится

орнаментальный узор. Она состоит из пересекающихся примерно под 45 градусов линии, образующих геометрические фигуры – ромбы. В этой сетке нет заданной точки отчета; орнамент стремится к бесконечному воспроизведению, бесконечному распространению по плоскости.

Ромб, как считают многие исследователи, является древнейшим символом женского начала. В качестве основы модульной сетки он может указывать на связь древнейшего способа восприятия мира с женщиной, ее функциями матери и роженицы. Эти функции восходят к сверхъестественным качествам Богинь-матерей, которыми наделяло их первобытное мифологическое сознание.

Основой орнамента является ритм. Он передается через чувственно воспринятое и переданное художественно-декоративными средствами чередование мотивов. Для мифологического сознания все явления окружающего мира существуют в движении. По нашему мнению, именно *ритм движения объекта* в большей степени, чем его внешний вид, является основой для появления мотива. Мы исходим из предположения, что орнаментальный мотив – это обобщенная динамическая «карта» изменений определенного типа объектов во времени и пространстве, в которой «растворяется» его статичная экспозиция. Однако узор существует в статике, т.е. объединяет различные формы движения объекта в настоящем времени, в одном «кадре».

Концепция способствует осознанности визуальной трактовки, которая, как правило, принимается коллегиальным решением группы авторов и консультантов проекта. Далее решаются такие профессиональные задачи, как создание аниматика, мультипликата и т.д. Одной из важных задач является показ процесса превращения прыгающей лягушки в орнаментальный мотив. Здесь культурологическое видение объединяется с «анимационным», создавая основу для понимания исследуемого феномена. Осуществление движения одушевленного объекта в анимации естественно связано с созданием «компоновок», которые Ф.С. Хитрук называл «сменой точек напряжения». С культурологической точки зрения их можно рассматривать как динамические акценты, которые послужили основой формирования орнаментального мотива в процессе тысячелетиями наблюдаемого человеком движения лягушки. Реальный вид лягушки как бы смазывается в динамике ее движения, становится более обобщенным, фиксируются в самом общем виде отдельные фрагменты ее тела и его абрис. Движение лягушки доводится до графической формулы, и знаки, которыми написана эта формула, определяются представлением о строении пространства, которое, в свою очередь, фиксирует женский способ восприятия мира.

3. *Репрезентация.* Завершающая стадия работы над проектом подразумевает вовлечение зрителя в процесс познания и диалог с культурой. Чтобы интерпретация превратилась в завершенное произведение, необходимо заранее определить формат или жанр анимационного проекта. Если подразумевается, что проект рассчитан не только на научную, но и на массовую аудиторию, необходимо придать анимационному исследованию ту форму, которая учитывала бы особенности зрительского восприятия экранной информации. Это может потребовать наличия сюжетной истории, что

совершенно не обязательно, если герменевтическое исследование предназначено для внутринаучного использования. Это предполагает размещение лягушки как персонажа в некое структурированное смысловое пространство – картину мира.

Здесь уместно показать взаимодействие не только связанных с ней мифологических персонажей и события, но и человека, видящего животное или создающего орнаментальный мотив. Здесь аниматор, так же, как и в случае анимации прыжка лягушки, выступает «сотворцом» человека культуры, в диалогическом взаимодействии с ним пытающимся взглянуть на мир его глазами, и приобщить к этому видению зрителя.

Практическая работа над анимационным культурологическим проектом показала эффективность применения анимации в герменевтическом исследовании орнамента, расширение возможностей текстуальной герменевтической интерпретации. Осуществлено понимание орнамента как целостности, в которой соединяются способ восприятия человека культуры, созданная им картина мира, мифологические персонажи и животные, находящиеся в многочисленных динамических смысловых материальных и событийных связях друг с другом. Благодаря применению инструментария анимации, осуществлена интерпретация модульной сетки орнамента, особенностей мышления и восприятия человека, создающего орнаментальную форму. В динамическом художественном образе орнамент репрезентируется современному зрителю как эстетический объект, в его красоте, смысловой наполненности и одухотворенности.

Заключение.

В результате проделанной работы подтверждена возможность трактовки анимации не только как художественной деятельности, но как герменевтической практики, способной к включению в инструментарий современной культурологии.

Методологической основой анимационной интерпретации феноменов культуры выступает герменевтика, изучение генезиса которой позволяет уточнить этапы процедуры понимания феноменов культуры, а также доказать допустимость использования недискурсивных средств в герменевтических практиках. Изоморфность методологии герменевтики и анимационного мышления даёт основание их эффективному взаимодействию в исследованиях культуры.

Анализ художественного языка анимации позволил определить ее возможности как вида герменевтической исследовательской деятельности. Анимация обладает способностью создавать динамичные целостные художественно-образные хронотопы культуры, изображающие и репрезентирующие в том числе невидимые, духовно-идеальные феномены и смыслы, что расширяет возможности их понимания.

В ходе творчески-проектной работы по созданию анимационной интерпретации смысла орнамента традиционной культуры происходит уточнение герменевтического потенциала анимации как инструмента

культурологического исследования. Эта работа показала, что анимация является незаменимым и перспективным инструментом, позволяющим исследовать и репрезентировать орнамент как целостный продукт определенной культуры с учетом обстоятельств его появления и особенностей мышления его создателей.

Основные положения диссертации отражены в следующих публикациях автора:

Статьи в рецензируемых научных журналах и изданиях, рекомендованных ВАК РФ:

1. Симакова, Ю. А. Герменевтические возможности анимации в исследовании культуры [Электронный ресурс]. // Современные проблемы науки и образования. – 2013. – №4 – URL: www.science-education.ru/110-9972.
2. Симакова, Ю. А. Ценностно-смысловые возможности анимации в кинематографе // Известия Уральского федерального университета. Сер. 1, Проблемы образования, науки и культуры. – 2013. – №4 (119). – С. 110-117.
3. Симакова, Ю.А. Подходы к применению орнамента в дизайне // Академический вестник УралНИИпроект РААСН. – 2013. – №4. – С. 88-91.

Научные статьи в прочих изданиях:

4. Симакова, Ю. А. Анимация как источник инноваций в визуальной антропологии // Тезисы и материалы II Всероссийского форума «Многонациональная Россия: этнология и киноантропология» (Екатеринбург, 13-14 апреля 2009 г.). – Екатеринбург, 2009. – С. 22-24.
5. Симакова, Ю. А. Анимация как герменевтическая практика в исследовании орнамента традиционных культур [Электронный ресурс]. // Человек в мире культуры. Региональные исследования. – 2012. – №3. – URL: <http://region-culture.ru/Simakova.pdf> (дата обращения 21.11.13 г.)
6. Симакова, Ю. А. Анимация как актуальная практика исследования и репрезентации культуры // Материалы конференции: «Судьбы национальных культур в условиях глобализации». – Челябинск, 2013. – Т. 2 – С. 120-122.